KUBO 3
キュボ
取扱説明書
INSTRUCTION BOOKLET

このゲーム「KUBO3」は、7歳のセイジが作りました。
ストーリー、キャラクター、グラフィックは全てセイジのデザインです。
彼のプロジェクトにご協力いただきありがとうございます。

KUBO 3

ゲーム概要　キュボ

ストーリー 2
操作 3
ゲーム画面 4
アイテム 5
トラップ. 6
エネミー 7
ボス 8
マップ. 9

ENGLISH INSTRUCTIONS 11

ストーリー

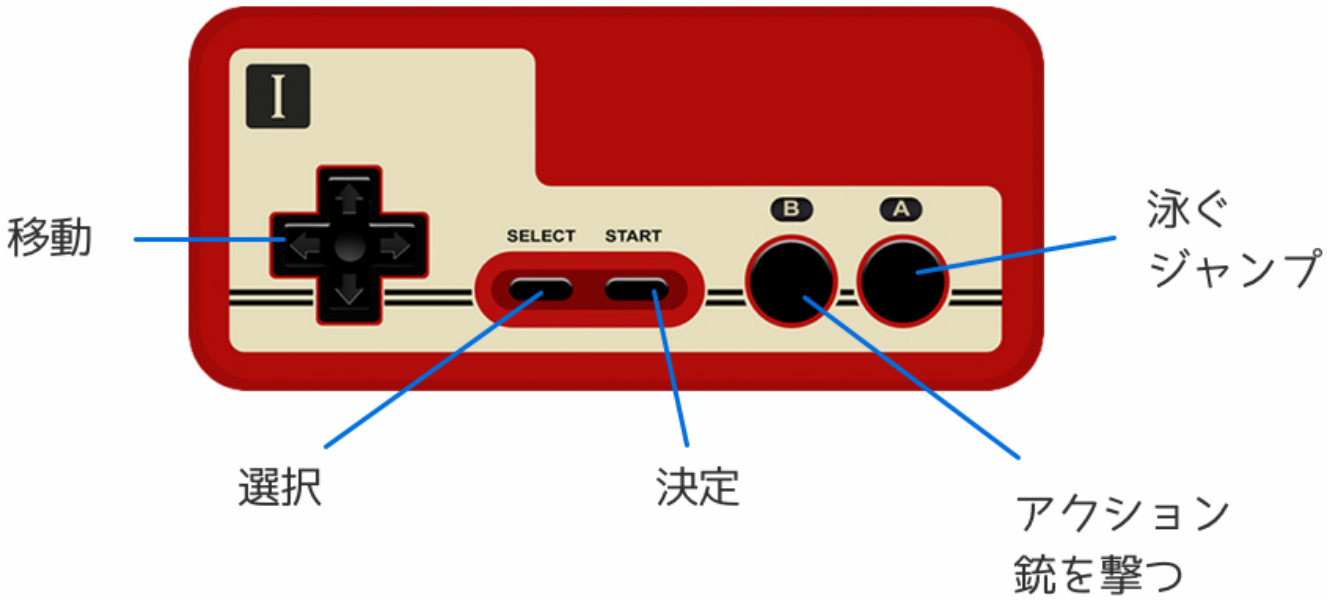
カメの青年「キュボ」は不思議な森で目覚める。自分の過去については何も覚えていないようだが、身に付けていた銃とカウボーイハットには見覚えがある気がした。村の神聖なクリスタルを盗んだ悪のロボットたちとの戦いが始まった。

激しい戦いに勝利したキュボはクリスタルを取り戻したが、いきなりクリスタルが揺れ始め、キュボを砂とモンスターだらけの迷宮に飛ばした。迷宮から無事抜け出し、クリスタルを村に持ち帰ったキュボはヒーローとして歓迎された。

だが、その瞬間、耳をつんざくような轟音とともに巨大なニンジンが地面から飛び出してきた！

操作

キュボはステージに応じて横スクロールまたは4方向スクロール移動したり、
武器を撃ったり、ジャンプしたり、泳いだりできます。



ゲーム画面

エネルギー
ボスを倒すとハートが追加されます。ハードモードではハートが追加されません。

銃
ステージ内に銃が隠されています。茂みを銃で破壊することができます。ハードモードでは茂みを破壊することができません。

ライフ
ボスを倒したり、ポーションを使うとライフが増えます。ハードモードではライフが増えません。

クリスタル
クリスタルを手に入れることでステージクリアとなります。城に入るには4つのクリスタルを全て集める必要があります。

アイテム

クリスタル

集めたクリスタルは、ハートとライフを追加します。ラスボスがいる城に入るには4つのクリスタルを全て集める必要があります。

ハート

ハートを1つ集めると1エネルギーポイント回復します。

銃

ステージ内に銃が隠されています。モンスターや茂みを銃で撃つことができます。

ポーション

ポーションを使うとエネルギーが回復し、ライフが一つ増えます。

トラップ

ステージには危険な罠がたくさん仕掛けられています。

針山
触れるとライフが減ります。

溶岩と火の玉
非常に熱く、溶岩に触れるとハートが一つ減ります。

藻類
絡まれるとハートが一つ減ります。

エネミー

各ステージは恐ろしいモンスターでいっぱいです。

ニンジン

モグラ

ゴースト
ジャンプして倒すことができます。

ゾンビ
ジャンプして倒すことができます。

カキ

サメ

デビル
ジャンプして倒すことができます。

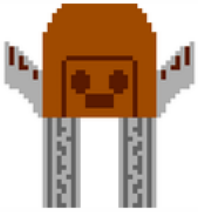
スター

ボス

各ステージの終わりに、ボスがいます。

フイヤー
地下のボス

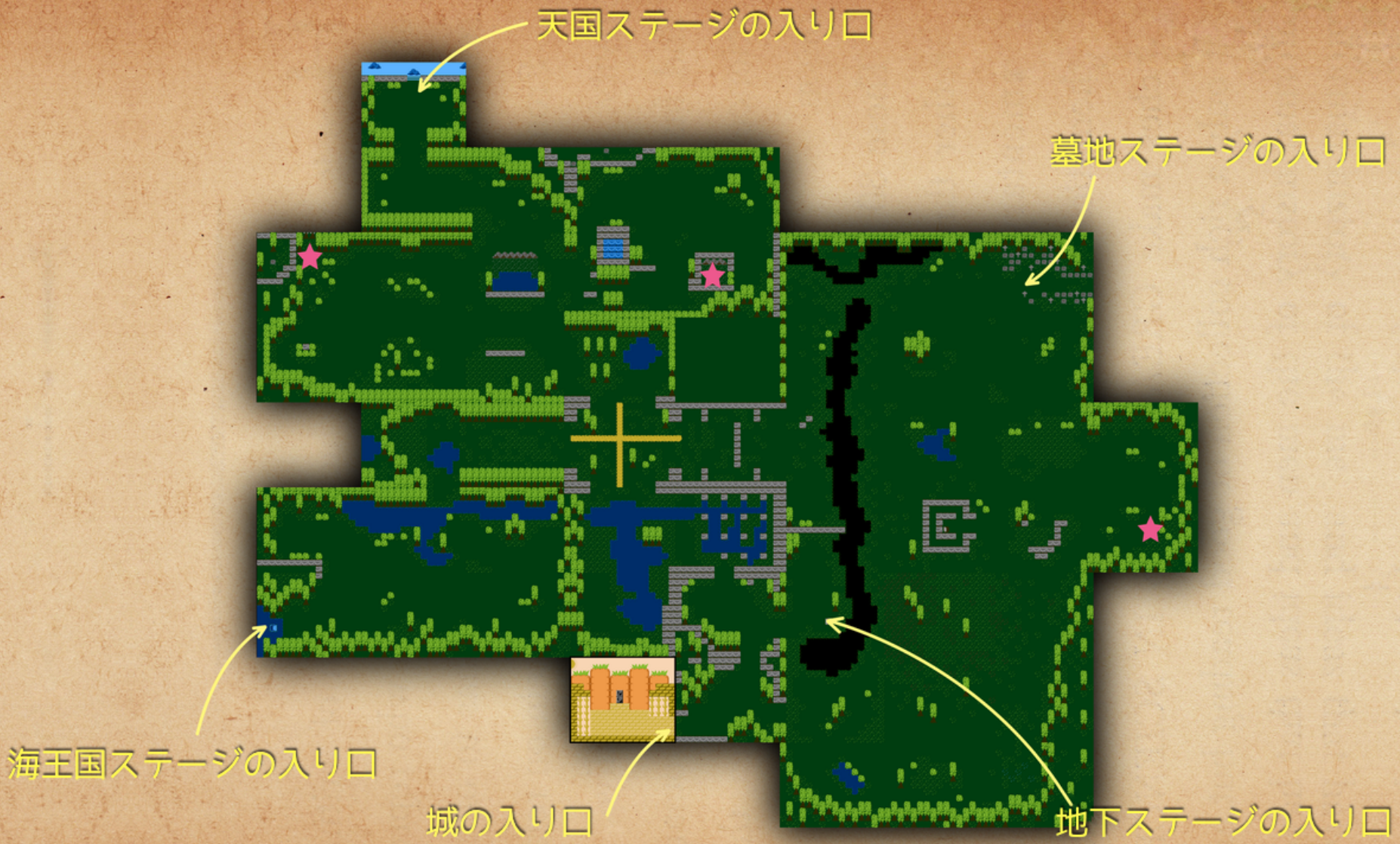
ブレカー
海ステージのボス

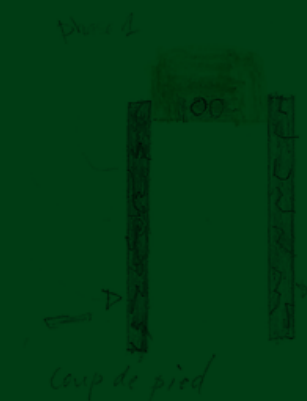


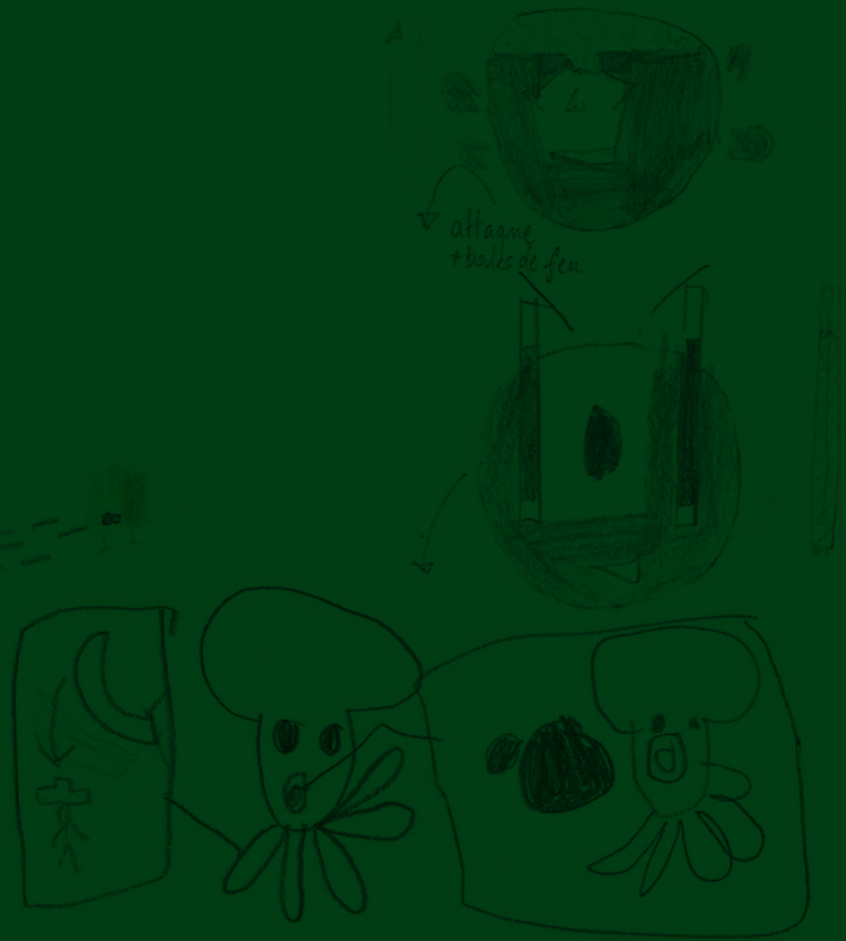
ディカー
天国ステージのボス

ボンバー
墓地ステージのボス

モグラー
ラスボス


天国ステージの入り口
墓地ステージの入り口
海王国ステージの入り口
城の入り口
地下ステージの入り口





KUBO 3 is a game created by Seiji, a 7 year old child.
All the story, characters and graphics were made by him.
Thank you for your interest and support.

KUBO 3

SUMMARY キュボ

STORY 12
CONTROLS 13
SCREEN 14
ITEMS 15
DANGERS 16
ENEMIES 17
BOSSES 18
MAP 19
SPECIAL THANKS 20

STORY

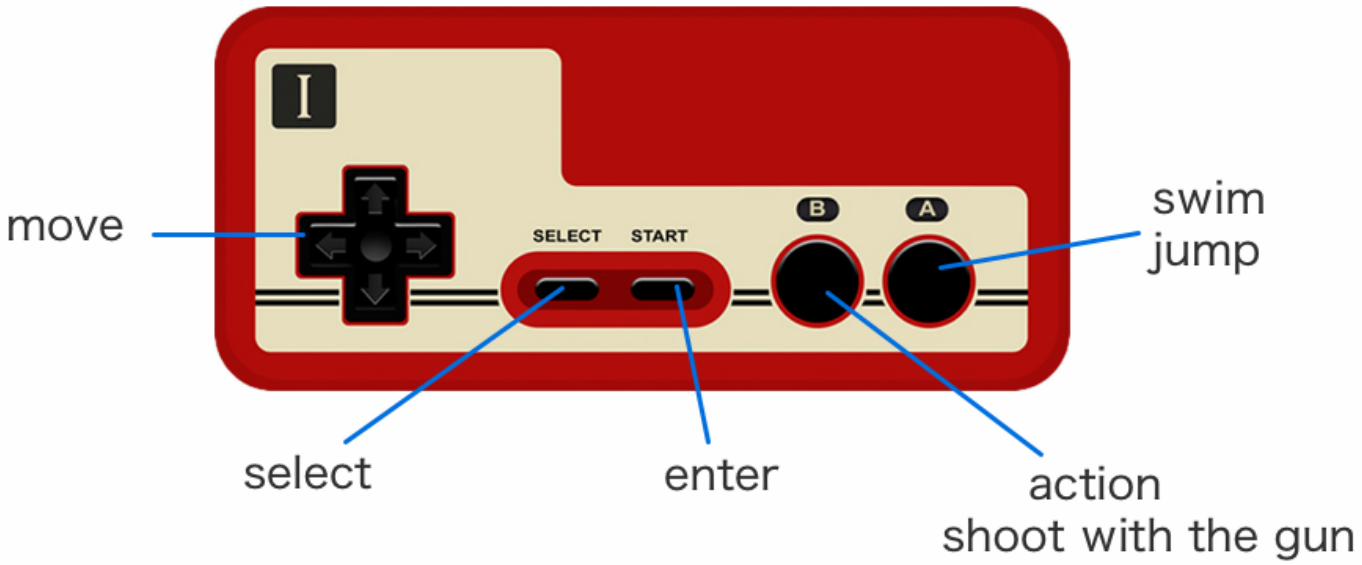
One day, a teenager turtle named Kubo found himself in a mysterious forest. The young turtle knew nothing of his past but had his old cowboy hat and a gun. He found himself face to face with evil robots who had stolen the sacred crystal from the village.

After a hard fight, Kubo finally recovered the crystal, which began to shake and sent the young teenager to a desert... with a maze of sand and dangerous monsters. When he finally got out of the maze, he brought the crystal back to the village where he was welcomed as a hero.

At that moment, in a deafening roar, a gigantic carrot came out of the ground...

CONTROLS

Depending on the levels, Kubo can move in two or four directions, shoot his gun, jump or swim.



SCREEN

Health
(Kubo gets an extra heart container when he beats a boss. In the NORMAL mode only)

Gun
(Kubo may find it hidden somewhere on the map.
The bushes can be destroyed with the gun. In the NORMAL mode only)

Lives
(Kubo gets an extra life when he beats a boss or when he picks up a potion. In the NORMAL mode only)

Crystals
(Each level ends with a crystal. Kubo must collect all 4 crystals to access the castle)

ITEMS

The Crystals

Each crystal collected adds a heart container and an extra life. Four crystals are needed to allow access to the castle and the final boss.

The Hearts

Each collected heart gives back 1 point of health.

The Gun

This weapon is hidden on the map. Once found, Kubo will be able to shoot monstersㅤ, bushes,...

The Potion

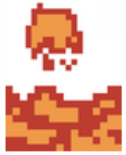
The item gives Kubo back his full health and adds an extra life.

DANGERS

The levels are filled with many dangerous and deadly traps.

The Spikes

Don't touch them or you'll lose your life.



Lava and Fireballs

Very hot, touching the lava will make you lose a heart.

Algae

Very common in aquatic environments, touching them will make you lose a heart.

ENEMIES

Every level is filled with terrifying monsters.

The Carrot

The Little Mole

The Phantom
(can be killed by jumping on him)

The Zombie
(can be killed by jumping him above)

The Oyster

The Shark

The Litle Devil
(can be killed by jumping on him)

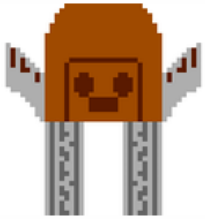
The Star

BOSSES

At the end of each of the 4 levels, there is a Boss.

Feyar
The Underground Boss

Brekar
The Aquatic Boss



Dikar
The Boss of the Skies

Bombar
The Boss of the Cemetery

Moglar
The final Boss

entry to the Skies
entry to the Cemetery
entry to the Water
entry to the Castle
entry to the Underground

ありがとうございました

このプロジェクトをサポートしてくれたすべての人々に感謝します。

Special thanks to Artix, Joe Granato IV, Austin McKinley, Josh Fallon, Paul Molloy, Jordan Davis & all the friends from the NESmaker community. And the NES homebew community for their support.

Big thanks to our friend Antoine Gohin (Broke Studio) for his awesome work on this physical version.

And to my parents ♡

Game Design:
Seiji Loué

Code:
dale_coop

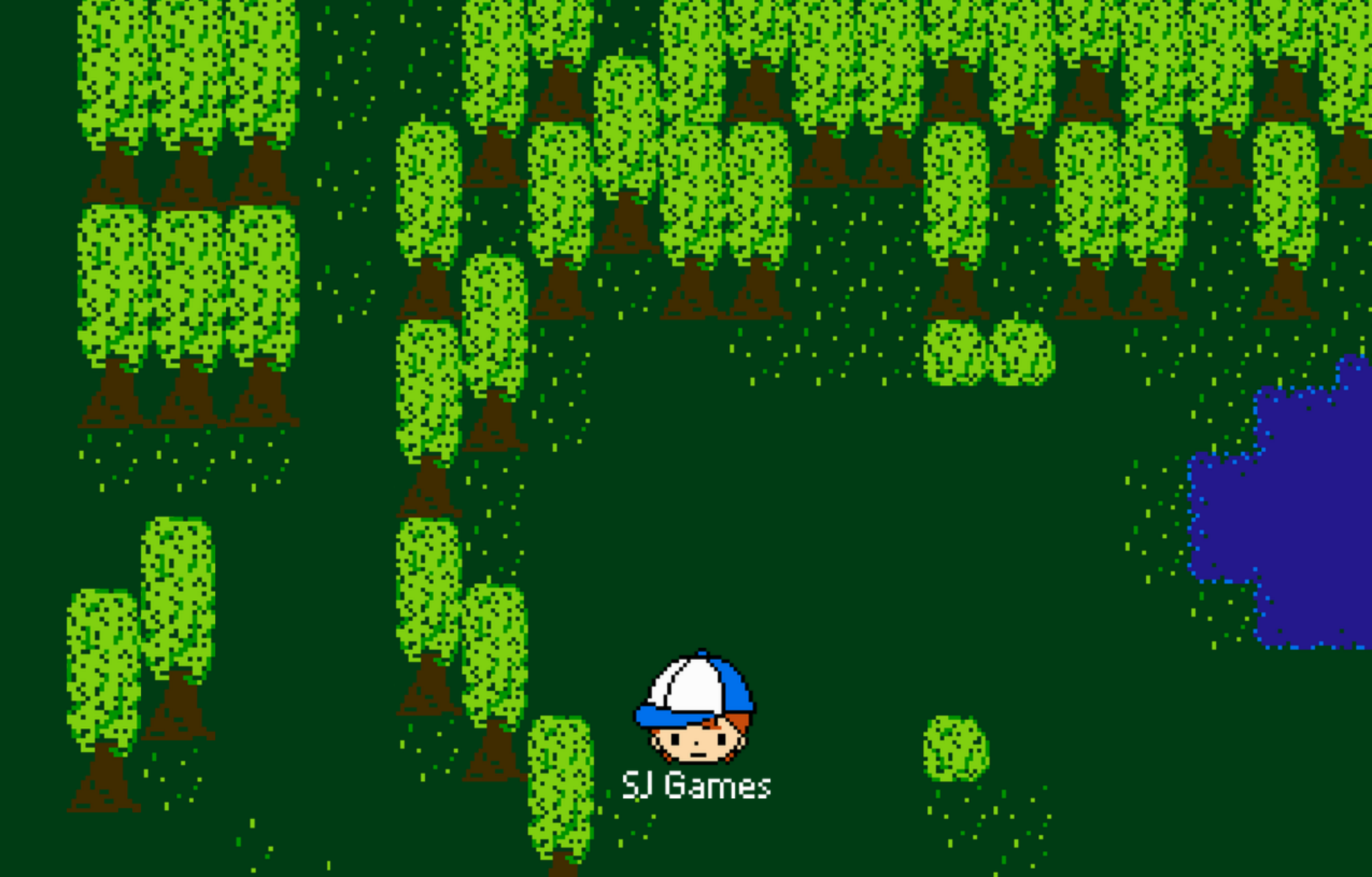
Music:
Raftronaut

Visit my website and discover my other projects https://sjgames.fr

最後まで読んでゲームをしてくれてどうもありがとうございました。

Thank you for reading this manual and playing the game

© 2021 SJ Games


SJ Games